

PENGGUNAAN CANVA SEBAGAI MEDIA DALAM PEMBELAJARAN TEKS ARGUMENTASI

Bimo Ramadhani Samudra¹, Iva Ihza Halizha², Main Sufanti³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Surakarta

[1](mailto:a310220082@student.ums.ac.id), [2](mailto:a310220109@student.ums.ac.id), [3](mailto:ms258@ums.ac.id)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses penggunaan Canva sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia pada materi teks argumentasi siswa kelas XI di SMAN 1 Kartasura. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Subjek penelitian ini yaitu siswa dan objek pada penelitian ini yaitu poster berisi argumentasi buatan siswa. Adapun data pada penelitian ini berupa deskripsi informasi proses penggunaan Canva sebagai media teks argumentasi dalam bentuk poster. Sumber data pada penelitian ini yaitu siswa yang menjadi pelaku implementasi. Penelitian ini dilakukan dengan teknik pengumpulan data meliputi observasi proses pembelajaran, dokumentasi hasil kerja siswa, dan catatan mengenai tantangan yang dihadapi selama penggunaan Canva. Teknik analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan cara deskriptif melalui identifikasi pola penggunaan Canva dalam pembelajaran, respon dan juga motivasi siswa, serta kendala-kendala yang dihadapi oleh siswa dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran mendapat respon positif dari siswa. Meskipun demikian dalam implementasinya terdapat kendala-kendala yang dialami siswa, misalnya (1) keterbatasan akses internet, (2) keterbatasan fitur aplikasi versi gratis, (3) kesenjangan kemampuan siswa dalam menggunakan aplikasi.

Kata Kunci: Canva; Media Pembelajaran; Teks Argumentasi

Abstract

This study aims to describe the process of using Canva as a medium for learning the Indonesian language in argumentative text material for grade XI students at SMAN 1 Kartasura. This study uses a descriptive qualitative method. The subjects of this study are students, and the objects of this study are posters containing student-made arguments. The data in this study are descriptive information on the process of using Canva as a medium for argumentative text in the form of posters. The data sources in this study are students who are the implementers. This study employed data collection techniques that included observation of the learning process, documentation of student work results, and notes on challenges encountered during the use of Canva. The data analysis technique in this study was carried out descriptively by identifying patterns of Canva use in learning,



Copyright (c) 2025. Bimo Ramadhani Samudra, Iva Ihza Halizha, Main Sufanti. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License.

student responses and motivations, as well as obstacles faced by students in the learning process. The study's result show that the use of Canva as a learning medium received a positive response from students. However, in its implementation, there are obstacles experienced by students, for example, (1) limited internet access, (2) limited features of the free version of the application, (3) gaps in student abilities in using the application.

Keywords: Canva; Learning Media; Argumentative Text

A. Pendahuluan

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini membawa pengaruh yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, tak terkecuali dalam bidang pendidikan. Pergeseran dari metode pembelajaran tradisional menuju pembelajaran berbasis teknologi merupakan sebuah keniscayaan yang tidak dapat dihindari. Pesatnya arus globalisasi mendorong dunia pendidikan untuk senantiasa beradaptasi dengan perkembangan teknologi demi meningkatkan kualitas (Mala dkk., 2023). Dalam bidang pendidikan, teknologi dimanfaatkan sebagai sarana penghubung antara pengajar dan peserta didik sekaligus menjadi solusi efektif untuk menarik minat belajar siswa dalam memahami materi pelajaran (Saraswati & Setiastuti, 2023). Jika dahulu guru hanya mengandalkan papan tulis, buku teks, atau metode ceramah sebagai sarana utama, kini hadir berbagai media pembelajaran digital yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih variatif, interaktif, dan berpusat pada siswa.

Guru yang inovatif dalam mengelola pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa agar terus

berkembang (Fitriyani dkk., 2021). Media pembelajaran interaktif menawarkan berbagai keunggulan dibandingkan media konvensional, seperti membuat proses belajar lebih efisien dan efektif, sekaligus mendorong peningkatan aktivitas pembelajaran serta partisipasi siswa (Syakur, 2023). Generasi yang tumbuh di era digital cenderung memiliki gaya belajar yang berbeda dengan generasi sebelumnya; mereka lebih akrab dengan perangkat teknologi dan lebih tertarik pada pembelajaran yang menggabungkan unsur visual, audio, serta interaktivitas.

Oleh sebab itu, guru dituntut untuk mampu mengintegrasikan media pembelajaran digital ke dalam kegiatan pembelajaran agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal. Media pembelajaran tentunya memiliki fungsi yang dapat membantu jalannya proses belajar mengajar. Adapun fungsi media pembelajaran diantaranya Fungsi media pembelajaran terbagi menjadi tiga, yakni membantu guru dalam melaksanakan tugasnya, memfasilitasi peserta didik, serta meningkatkan kualitas proses belajar mengajar (Hasan dkk., 2021).

Menulis merupakan keterampilan berbahasa yang berfungsi untuk



mengekspresikan gagasan, ide, pengetahuan, maupun perasaan melalui lambang tulisan yang tersusun secara teratur sehingga dapat dipahami pembaca. Aktivitas menulis juga menjadi sarana komunikasi dengan memanfaatkan bahasa tulis untuk menyampaikan pesan kepada orang lain (Ganeswara & Atih, 2025).

Kegiatan menulis pada pembelajaran bahasa Indonesia banyak jenisnya, salah satunya menulis teks argumentasi. Menulis teks argumentasi merupakan salah satu keterampilan penting dalam mata pelajaran bahasa Indonesia karena menuntut siswa untuk berpikir kritis, menganalisis informasi, menyusun gagasan secara runtut, dan menyampaikannya dengan logis serta meyakinkan. Melalui keterampilan ini, siswa diharapkan dapat membangun kemampuan untuk mempertahankan pendapat berdasarkan alasan yang rasional serta bukti yang kuat. Namun, kenyataannya banyak siswa menghadapi berbagai kesulitan ketika diminta menulis teks argumentasi.

Sebagian besar siswa merasa kesulitan dalam menentukan topik, mengorganisasi argumen, dan menyesuaikan bahasa agar tetap komunikatif. Selain itu, rendahnya minat menulis membuat siswa cenderung menganggap aktivitas ini membosankan dan kurang relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari. Situasi ini menimbulkan tantangan bagi guru untuk mencari strategi serta media pembelajaran

yang dapat memotivasi siswa sekaligus mempermudah mereka dalam menguasai keterampilan menulis.

Salah satu media digital yang berpotensi menjadi alternatif dalam menghadapi tantangan tersebut adalah Canva. Platform desain berbasis daring ini hadir sejalan dengan perkembangan teknologi, dengan menyediakan berbagai fitur seperti penyusunan presentasi, resume, poster, pamphlet, brosur, grafik, infografis, serta spanduk. Beragam fitur tersebut dapat dioptimalkan sebagai media pembelajaran, khususnya dalam mendukung penyajian materi melalui presentasi pendidikan (Resmini dkk., 2021a).

Aplikasi desain grafis berbasis daring ini tidak hanya menawarkan berbagai template menarik, tetapi juga memungkinkan penggunanya untuk menciptakan produk visual yang kreatif dan komunikatif. Dalam pembelajaran teks argumentasi, Canva dapat digunakan untuk membantu siswa mengekspresikan gagasan dalam bentuk poster, infografis, hingga presentasi yang memadukan teks dan gambar. Dalam hal ini siswa diminta untuk membuat teks argumentasi dalam bentuk poster. Poster merupakan media visual yang memadukan teks dan gambar sebagai sarana untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada khalayak umum (Widiarti dkk., 2024).

Poster bermanfaat sebagai media untuk menyampaikan pesan sekaligus



menarik perhatian khalayak, baik umum maupun khusus, serta menjadi sarana kreatif dan inovatif bagi siswa yang tertarik pada desain, sehingga keterampilan dalam bidang desain grafis perlu ditingkatkan oleh generasi milenial guna mendukung penyajian dan penyampaian informasi (Hadana dkk., 2023). Dengan cara ini, siswa tidak hanya belajar menulis argumen secara verbal, tetapi juga belajar memperkuat pesan mereka melalui visualisasi.

Media visual terbukti mampu meningkatkan daya tarik pembelajaran, mengurangi kejemuhan, dan mempermudah pemahaman konsep. Selain itu, penggunaan Canva juga melatih keterampilan digital siswa, yang menjadi salah satu kompetensi penting di era abad ke-21, sekaligus menjembatani kebutuhan mereka terhadap pembelajaran yang lebih kontekstual dan relevan dengan perkembangan zaman. Kelebihan penggunaan Canva sebagai media pembelajaran terletak pada kemampuannya membantu guru mendesain sekaligus menjelaskan materi dengan lebih mudah dan efisien waktu (Sagala dkk., 2023).

Namun, penggunaan Canva sebagai media pembelajaran tentu tidak terlepas dari kendala. Salah satu kendala yang sering muncul adalah keterbatasan fasilitas, karena tidak semua siswa memiliki perangkat yang memadai untuk mengakses aplikasi ini. Kualitas jaringan

internet yang tidak merata juga dapat menghambat kelancaran proses pembelajaran berbasis digital.

Di samping itu, perbedaan kemampuan teknis antar siswa dalam mengoperasikan aplikasi digital dapat menimbulkan kesenjangan, sehingga ada sebagian siswa yang lebih cepat beradaptasi, sementara yang lain memerlukan pendampingan lebih intensif. Kendala-kendala tersebut berpotensi memengaruhi efektivitas pembelajaran jika tidak diantisipasi dengan strategi yang tepat. Oleh karena itu, penting untuk memahami manfaat dan tantangan yang dihadapi dalam penerapan penggunaan Canva sebagai media pembelajaran.

Penelitian serupa juga pernah dilakukan sebelumnya misalnya penelitian yang dilakukan oleh Gyta & Ripai (2024) yang menemukan bahwa Penggunaan Canva dalam bentuk infografis membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Hasil kuis dan persepsi siswa dominan setuju/ sangat setuju. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh H. P. Sari dkk. (2025) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis Canva memberikan dampak signifikan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi teks iklan. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh A. N. Sari dkk. (2024) yang mengungkapkan bahwa pemanfaatan media Canva mampu meningkatkan keterampilan menulis teks eksplanasi. Kemudian penelitian yang



dilakukan oleh Ningrum & Talib (2023) yang menyimpulkan bahwa Canva *for Education* sangat efektif digunakan, karena memungkinkan guru lebih kreatif dan inovatif dalam merancang bahan ajar berkat dukungan fitur yang mudah diakses. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Sikhatur (2025) membuktikan bahwa Canva efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama pada materi teks anekdot melalui proyek komik strip yang mampu mengembangkan kreativitas siswa.

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Kartasura pada siswa kelas XI yang merupakan salah satu sekolah favorit. Penelitian ini dimaksudkan untuk mencoba penggunaan media pembelajaran yang lebih variatif. Selain itu penelitian ini juga dimaksudkan untuk eksperimen dalam pengelolaan kelas. Penelitian ini dilakukan oleh mahasiswa yang sedang mengikuti kegiatan PLP II dan diamanahi untuk mengajar oleh guru yang bersangkutan.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini diarahkan untuk menjawab dua rumusan masalah utama. Pertama, mendeskripsikan proses penggunaan Canva sebagai media pembelajaran teks argumentasi di kelas. Kedua, mendeskripsikan kendala yang dialami siswa dalam menggunakan Canva sebagai media pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif (qualitative descriptive), yang dipilih karena pendekatan ini sangat sesuai untuk menggambarkan fenomena secara rinci dan apa adanya dari perspektif para peserta dan konteks alami mereka (Sandelowski, 2000). Pendekatan ini bersifat "*low-inference*", artinya peneliti berusaha tetap dekat dengan data asli tanpa membuat teorisasi berat, sehingga hasil penelitian berupa narasi informatif yang jernih dan mudah dipahami (Colorafi & Evans, 2016).

Penelitian dilaksanakan di SMAN 1 Kartasura, Kecamatan Kartasura, Kabupaten Sukoharjo, dengan partisipan siswa kelas XI yang menjadi pelaku langsung dalam penggunaan Canva sebagai media pembelajaran. Pemilihan lokasi dan peserta dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, karena peneliti memprioritaskan siswa yang terlibat aktif dalam pembuatan poster teks argumentasi menggunakan Canva. Metode ini konsisten dengan karakteristik penelitian kualitatif deskriptif, yang sering menggunakan purposive sampling untuk mendapatkan "kasus kaya informasi" (Neergaard, Olesen, Andersen, & Søndergaard, 2009).

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik:



- Observasi** terhadap proses pembelajaran di kelas ketika guru dan siswa menggunakan Canva. Peneliti mencatat interaksi, aktivitas, dan dinamika selama penggeraan poster.
- Dokumentasi** produk karya siswa berupa poster teks argumentasi. Poster ini dianalisis untuk melihat bagaimana siswa menstrukturkan argumen, memilih tata letak visual, dan menggabungkan elemen-elemen desain.
- Catatan kendala** mencatat berbagai tantangan yang dialami siswa, misalnya masalah akses internet, keterbatasan fitur Canva gratis, dan perbedaan kemampuan teknis di antara siswa.

Setelah data terkumpul, analisis data dilakukan secara deskriptif, dengan identifikasi pola penggunaan Canva dalam pembelajaran, respon dan motivasi siswa, serta hambatan-hambatan yang muncul selama proses. Pendekatan analisis ini mengikuti prinsip deskriptif kualitatif di mana hasil ditampilkan dalam bahasa sehari-hari dan tetap mempertahankan makna asli dari pengalaman peserta (Sandelowski, 2000).

Untuk menjaga ketelitian (*rigor*) penelitian, peneliti menerapkan beberapa strategi. Pertama, membuat “audit trail” yang jelas dengan mencatat langkah-langkah pengumpulan data, analisis, dan interpretasi sehingga transparan bagi

pembaca (Colorafi & Evans, 2016). Kedua, triangulasi data dilakukan dengan membandingkan observasi, dokumentasi poster siswa, dan catatan kendala untuk memastikan kredibilitas hasil. Ketiga, peneliti berusaha menjaga validitas interpretatif, yaitu mengonfirmasi bahwa interpretasi makna yang ditarik dari data benar-benar mencerminkan sudut pandang siswa (Neergaard et al., 2009).

Dengan metodologi ini, penelitian mampu memberikan gambaran komprehensif tentang bagaimana Canva digunakan sebagai media pembelajaran teks argumentasi, bagaimana siswa merespon dan termotivasi, serta kendala praktis yang muncul. Pendekatan deskriptif sangat tepat karena tujuan penelitian adalah memahami fenomena nyata secara langsung, tanpa menekankan pembuatan teori baru, tetapi lebih kepada menyajikan pengalaman siswa secara autentik.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dari uraian diatas, pada bagian ini akan dipaparkan hasil dan pembahasan untuk menjawab rumusan masalah sebagai berikut.

1. Proses Penggunaan Canva Sebagai Media Pembelajaran

Canva digunakan sebagai media pembelajaran dalam materi teks argumentasi pada jenjang kelas XI SMA. Menurut Resmini dkk. (2021b) Terdapat



empat langkah dalam pelatihan pembelajaran berbasis ICT, yakni: (1) analisis, (2) perancangan, (3) pelatihan, dan (4) evaluasi. Berikut disajikan langkah-langkah penggunaan Canva sebagai berikut.

- a. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, yaitu menulis teks argumentasi dalam bentuk poster.
- b. Siswa dikenalkan dengan aplikasi Canva sebagai aplikasi desain grafis.
- c. Siswa diarahkan membuat akun atau login di Canva.
- d. Siswa diberikan pemahaman mengenai fitur dasar: memilih template, menambahkan teks, gambar, ikon, serta mengatur tata letak dan warna.
- e. Siswa diberikan contoh teks argumentasi sederhana yang dapat dikembangkan menjadi poster.
- f. Siswa diarahkan untuk membuat kelompok 3-4 orang.
- g. Guru bersama siswa menentukan topik teks argumentasi yang harus dibuat.
- h. Siswa merancang kerangka argumen yang akan ditulis dalam poster.
- i. Siswa memilih template poster di Canva atau membuat desain kosong.
- j. Siswa diminta menyusun teks argumentasi secara ringkas dan jelas.
- k. Menambahkan elemen visual (gambar, ikon, warna) untuk memperkuat pesan.
- l. Menjaga kesesuaian antara isi teks dan tampilan visual.

m. Guru memberi umpan balik terkait isi teks, struktur argumen, dan kualitas desain poster.

n. Siswa merefleksikan pengalaman menggunakan Canva serta kesulitan yang dihadapi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva sebagai sarana untuk memfasilitasi siswa dalam mengembangkan keterampilan menulis teks argumentasi dengan cara yang lebih kreatif dan menyenangkan. Hal ini dapat diketahui dari respon siswa terhadap perintah penugasan yang diberikan oleh guru dengan respon yang positif.

Pada tahap awal pembelajaran, guru memberikan pengarahan mengenai konsep dasar teks argumentasi, meliputi pernyataan pendapat, penyampaian alasan yang didukung data, dan penegasan ulang. Penjelasan ini menjadi dasar agar siswa memahami isi sebelum masuk ke ranah visualisasi. Guru kemudian memperkenalkan Canva dengan menunjukkan fitur-fitur utama yang dapat mendukung pembuatan poster, seperti penggunaan template, pemilihan warna, penambahan teks, serta penyisipan gambar.

Sebelum masuk ke tahap pembuatan poster, guru membagi terlebih dahulu siswa menjadi beberapa kelompok. Pembagian kelompok ini ditujukan agar waktu pelaksanaan tugas dapat efisien sebelum jam pelajaran selesai. Setelah dibentuk kelompok, guru memberikan



arahan terkait perintah tugas serta memberikan arahan mengenai pembagian tugas kepada anggota kelompok agar setiap kelompok dapat melakukan kerjanya dengan maksimal. Kemudian memastikan kembali setiap siswa memiliki aplikasi Canva dan memahami konsep dasar aplikasinya.

Setelah siswa memahami konsep dasar aplikasi, guru memberikan instruksi agar siswa menuliskan terlebih dahulu draf teks argumentasi mereka dalam bentuk sederhana. Langkah ini bertujuan agar siswa tidak hanya fokus pada desain, tetapi tetap memperhatikan kualitas argumen yang disusun. Guru kemudian mengarahkan siswa untuk menyeleksi bagian inti dari teks mereka misalnya pernyataan tesis atau kalimat utama dari argumen untuk kemudian dimasukkan ke dalam desain Canva. Dengan demikian, siswa diajak untuk berpikir kritis dalam memilih informasi yang relevan dan representatif dari gagasan mereka.

Gambar 1. Proses Penyusunan Argumentasi Setiap Kelompok



Dalam mengimplementasikan media digital untuk meningkatkan motivasi

belajar, pendidik tidak cukup hanya terampil menyampaikan materi, tetapi juga perlu menguasai penggunaan media pembelajaran digital (Ramasari dkk., 2025). Dalam praktiknya, guru juga berperan sebagai fasilitator yang aktif memberikan bimbingan. Guru mendampingi siswa secara langsung, memberikan contoh nyata, serta menekankan pentingnya kesesuaian antara argumen verbal dan elemen visual yang dipilih. Misalnya, ketika siswa menulis teks argumentasi tentang pentingnya belajar, guru mendorong mereka menggunakan ikon, gambar, atau ilustrasi yang relevan.

Hal ini membantu siswa memahami bahwa desain visual bukan sekadar hiasan, melainkan memiliki fungsi retoris untuk memperkuat pesan yang ingin disampaikan. Meskipun sebagian besar siswa telah memahami konsep penggunaan Canva, terdapat beberapa siswa masih menanyakan beberapa hal terkait penggunaan Canva, setidaknya terdapat 7 siswa yang aktif menanyakan mengenai penggunaan Canva. Selain 7 siswa tersebut, terdapat setidaknya 11 siswa yang menanyakan mengenai argumen yang dibuat untuk dijadikan poster. Pertanyaan yang diajukan tersebut hanya sebatas benar atau tidaknya argumen yang sudah mereka buat.

Gambar 2. Proses Pembuatan Poster





Respon siswa terhadap penggunaan Canva pada umumnya positif. Mereka merasa lebih termotivasi untuk menulis karena tugas tidak hanya berfokus pada aspek teks, melainkan juga memungkinkan mereka mengekspresikan kreativitas. Beberapa siswa bahkan menunjukkan antusiasme tinggi dengan mengeksplorasi berbagai template dan gaya desain. Situasi ini membuat pembelajaran terasa lebih hidup, berbeda dengan metode konvensional yang cenderung monoton. Dengan demikian, penggunaan Canva berhasil menciptakan suasana belajar yang kolaboratif, kreatif, sekaligus melatih kemampuan berpikir kritis dalam menyusun dan menyampaikan argumen. Berikut beberapa hasil kerja siswa dalam membuat poster argumentasi.

Gambar 3. Poster Argumentasi Siswa



Anelina Dian P (6)

Dava Pandu S (10)

Rayya Maulida (28)

Reffiana Putri A (29)



2. Kendala Siswa dalam Menggunakan Canva

Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun Canva memberikan peluang besar dalam meningkatkan kreativitas dan motivasi siswa, terdapat sejumlah kendala yang dialami selama proses pembelajaran. Kendala-kendala ini muncul dari aspek teknis, keterbatasan fasilitas, hingga perbedaan kemampuan individu dalam mengakses dan memanfaatkan teknologi. Hambatan yang dialami siswa memberikan gambaran bahwa penerapan media digital dalam pembelajaran, meskipun menjanjikan, tetap membutuhkan strategi adaptif dari guru



agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

a. Keterbatasan Akses Internet

Kendala utama yang paling sering dialami siswa adalah keterbatasan akses internet. Canva merupakan aplikasi berbasis daring yang membutuhkan jaringan stabil agar dapat digunakan secara optimal, baik untuk mengakses template, menyimpan desain, maupun mengunggah hasil kerja. Namun, kenyataannya tidak semua siswa memiliki kuota internet yang memadai. Dari 36 siswa yang memiliki ponsel terdapat 6 siswa yang terkendala akses internet dan hanya mengandalkan Wi-Fi sekolah. Keterbatasan fasilitas perangkat serta masalah jaringan internet membuat sebagian siswa kesulitan menggunakan Canva (Herawati dkk., 2025). Hal ini cukup menyulitkan bagi beberapa siswa yang tidak memiliki kuota internet. Masalah teknis kerap mengganggu alokasi waktu pembelajaran, sebab banyak waktu terbuang untuk mengatasinya (Purba dkk., 2025). Kondisi ini tentu mengurangi kelancaran pembelajaran, menimbulkan keterlambatan pengumpulan tugas, serta membuat siswa kehilangan fokus karena terganggu dengan masalah teknis.

b. Keterbatasan Fitur Canva Versi Gratis

Selain kendala teknis berupa internet, siswa juga menghadapi hambatan dalam bentuk keterbatasan fitur Canva versi gratis. Sebagian besar elemen visual yang menarik, seperti ikon, ilustrasi, gambar

premium, dan template profesional, hanya dapat diakses melalui akun berbayar. Canva hanya menyediakan sedikit *template* pada akun gratis, sementara akun berbayar menawarkan variasi yang lebih banyak (Nita dkk., 2025). Akibatnya, siswa yang menggunakan versi gratis sering merasa kurang leluasa dalam menuangkan ide kreatif mereka. Keterbatasan fitur ini dirasakan hampir seluruh siswa yang berada di dalam kelas. Dari 36 siswa hanya terdapat 1 siswa yang memiliki aplikasi Canva berbayar. Ada siswa yang menyampaikan bahwa desain yang dihasilkan terkesan sederhana karena hanya menggunakan elemen gratis yang terbatas. Hal ini menimbulkan perasaan kurang puas terhadap hasil karya, meskipun guru telah menegaskan bahwa kualitas isi argumen lebih diutamakan daripada tampilan desain. Kendala ini menunjukkan adanya ketimpangan antara potensi penuh Canva dan kenyataan penggunaannya di kelas.

c. Perbedaan Kemampuan Teknis Siswa

Kendala lain yang muncul adalah adanya perbedaan kemampuan teknis antar siswa dalam menggunakan aplikasi desain grafis. Sebagian siswa sudah terbiasa menggunakan aplikasi digital sehingga dapat beradaptasi dengan cepat, sementara siswa lain masih mengalami kesulitan, terutama dalam mengoperasikan fitur-fitur Canva seperti pengaturan tata letak, pemilihan *font*, hingga penyisipan elemen visual. Terdapat



setidaknya 5 siswa yang mengalami kendala mengenai penggunaan aplikasi Canva. Hal ini tentu menghambat progres kerja dari kelompok yang telah dibuat.

Perbedaan ini menyebabkan adanya kesenjangan produktivitas di kelas, siswa yang mahir lebih cepat menyelesaikan tugas, sedangkan siswa yang masih belajar cenderung tertinggal. Beberapa siswa bahkan merasa minder karena desain mereka terlihat lebih sederhana dibandingkan teman-temannya. Kondisi ini menuntut guru untuk lebih aktif dalam memberikan pendampingan personal agar semua siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

Kendala-kendala yang dialami siswa, baik dari segi internet, keterbatasan fitur, maupun kemampuan teknis, secara tidak langsung memengaruhi motivasi mereka dalam belajar. Ada siswa yang menjadi kurang bersemangat karena merasa tertinggal atau terbatas dalam berkreasi, sementara yang lain merasa terhambat oleh faktor eksternal seperti kuota internet.

Meskipun demikian, sebagian siswa tetap menunjukkan antusiasme dengan mencari solusi mandiri, misalnya memanfaatkan elemen gratis secara kreatif atau bekerja sama dengan teman yang memiliki akses lebih baik. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun hambatan bersifat nyata, sikap adaptif siswa juga berperan penting dalam menjaga semangat belajar.

Dengan demikian, kendala yang dihadapi siswa dalam menggunakan Canva bukan hanya soal teknis, tetapi juga terkait dengan kesiapan fasilitas, kemampuan individu, serta dukungan lingkungan pembelajaran. Guru sebagai fasilitator memiliki peran penting untuk membantu siswa mengatasi hambatan tersebut, misalnya dengan memberikan alternatif tugas yang lebih fleksibel, memanfaatkan sumber daya gratis secara maksimal, atau mengatur pembelajaran berbasis kelompok sehingga siswa dapat saling membantu. Hal ini menjadi catatan penting bahwa keberhasilan penggunaan media digital dalam pembelajaran tidak hanya bergantung pada media itu sendiri, tetapi juga pada strategi pendampingan dan pengelolaan kelas yang dilakukan oleh guru.

D. Penutup

Penggunaan media Canva sebagai alat pembelajaran untuk menulis teks argumentasi bisa meningkatkan kreativitas, semangat belajar, dan keterlibatan siswa karena Canva menggabungkan gambar dan kata dengan cara yang menarik. Guru sebagai pengajar memiliki peran penting dalam membimbing siswa agar bisa menyampaikan argumen mereka secara tepat dan menarik dalam bentuk poster. Namun, ada beberapa tantangan yang sering muncul, seperti akses internet yang tidak merata, fitur Canva versi gratis yang terbatas, serta perbedaan kemampuan



teknis antar siswa. Untuk mengatasi hal ini, guru perlu menerapkan metode pembelajaran yang fleksibel dan memberikan bantuan yang cukup agar semua siswa bisa ikut serta dengan lancar. Keberhasilan dalam menggunakan media digital seperti Canva tidak hanya bergantung pada aplikasi itu sendiri, tetapi juga pada cara guru mengajar dan memandu proses belajar di kelas.

E. Daftar Pustaka

- Colorafi, K. J., & Evans, B. (2016). *Qualitative descriptive methods in health science research*. HERD, 9(4), 16–25. <https://doi.org/10.1177/1937586715614171>
- Fitriyani, Y., Supriatna, N., & Sari, M. Z. (2021). Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Kreatif Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(1), 97–109.
- Ganeswara, M. G., & Atih, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Persuasi Berbasis Canva. *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*, 14(1), 55–64.
- Gyta, M., & Ripai, A. (2024). Penggunaan Canva Dalam Pembelajaran
- Menulis Teks Eksposisi Pada Siswa SMK Semarang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(2), 351–358.
- Hadana, H. S., Utomo, A. P. Y., Sa'adah, N., & Ardyasti, T. (2023). Implementasi Media Canva pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Teks Negosiasi Kelas X SMA Negeri 11 Semarang. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)*, 1(1), 126–142.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Herawati, N., Nuryani, N., & Saputra, A. E. (2025). Pemanfaatan Canva dalam Pembelajaran Interaktif: Kajian Kualitatif. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik*, 4(1), 102–112.
- Mala, N. N., Martono, B., & Mardiana, N. (2023). Penggunaan Media Infografis Digital Berbasis Aplikasi Canva Sebagai Peningkat Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Teks Anekdot. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra*, 10(2), 101–108.
- Neergaard, M. A., Olesen, F., Andersen, R. S., & Søndergaard, J. (2009). *Qualitative description – the poor*



- cousin of health research? *BMC Medical Research Methodology*, 9, 52.
- Ningrum, A. A. L., & Talib, J. (2023). Pemanfaatan Canva For Education Untuk Pembuatan Komik Bahan Ajar Bahasa Indonesia dalam Pembelajaran Tatap Muka Terbatas di SMA Negeri 1 Bantaeng: Utilization Canva For Education For The Making Of Indonesian Language Teaching Materials In Limited Face To Face Learning At Sma Negeri 1 Bantaeng. *Anterior Jurnal*, 22(1), 119–123.
- Nita, S., Untari, E., Sussolaikah, K., & Rifai, M. H. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva untuk Meningkatkan Keterlibatan Mahasiswa dalam Pembelajaran Daring. *Digital Transformation Technology*, 5(1), 354–359.
- Purba, M. P., Hartanto, R. V. P., & Nuryadi, M. H. (2025). Implementasi Mind Mapping pada Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Locus Penelitian dan Pengabdian*, 4(5), 2135–2154.
- Ramasari, A. D., Febriosa, S., & Putri, D. A. E. (2025). Analisis Media Pembelajaran Canva terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Indonesian Research Journal on Education*, 5(1), 1035–1042.
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021a). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–343.
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021b). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–343.
- Sagala, A., Auliah, R., Zulhijah, S., Hermagustiana, I., & Noviar, I. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Canva Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Poster. *Prosiding Seminar Nasional PPG Universitas Mulawarman*, 4, 181–186.
- Sandelowski, M. (2000). Whatever happened to qualitative description? *Research in Nursing & Health*, 23(4), 334–340. [https://doi.org/10.1002/1098-240x\(200008\)23:4](https://doi.org/10.1002/1098-240x(200008)23:4)
- Saraswati, R., & Setiastuti, C. M. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Teks Biografi Kelas X Sma N 5 Surakarta.



Prosiding Seminar Nasional
Pendidikan Bahasa Indonesia, 1(1).

Pembelajaran Puisi Kelas 5 SDN
Gondek. *Cetta: Jurnal Ilmu
Pendidikan*, 7(1), 14–21.

Sari, A. N., Mulyati, Y., & Kurniawan, K. (2024). Bagaimana Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Dengan Bantuan Canva di SMA. *Anafora: Jurnal Penelitian Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(1), 46–52.

Sari, H. P., Salamah, S., & Sari, W. A. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Keterampilan Menulis Teks Iklan Di Kelas VIII SMPN 14 Kota Bengkulu. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 5(4), 958–964.

Sikhatun, N. S. U. (2025). Implementasi Canva pada Pembelajaran Menulis Komik Strip (Teks Anekdot) Kelas X ULP 2 di SMK Negeri 2 Semarang. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 5(2), 815–823.

Syakur, A. (2023). Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Aplikasi Canva Di SMA N 1 Krian Sidoarjo. *Pancasona: Pengabdian Dalam Cakupan Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 2(1), 143–150.

Widiarti, M., Laksono, K., & Amri, M. (2024). Penggunaan Dampak Positif Terhadap Eksplorasi Kreativitas Literasi Digital Painting Canva

